I MAGNIFICI 10!

SUPPLEMENTO A SPECIAL PROGRAM

32 PAGINE A COLORI

10 GIOCHI PER IL VOSTRO CBM64



UNA CASSETTA CON 10 VIDEOGIOCHI

SE NON HAI
TUTTI I NUMERI
SCRIVICI
TE LI MANDEREMO!!!

Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Societa' SIPE srl. - via Koristka, 8 - 20154 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano N. 278 del 2-6-84 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano 32; Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello
Copertina e impaginazione - Alessandro Migliazza
Esecutivi e fotolito - GRIMM - Milano

PERCHE' QUESTO NUMERO

Meraviglia delle meraviglie. Sinora Program e Special Program avevano dedicato ai loro lettori (e sono veramente tanti) un egual numero di programmi: tanti per i Sinclair e tanti per i Commodore. Questa nostra filosofia editoriale ha avuto la piena rispondenza del pubblico che ha trovato utile, economico e interessante poter disporre di cinque (e in alcuni casi sei) Programmi per il proprio computer ad un prezzo bassissimo quale è quello delle nostre riviste. Stavolta abbiamo voluto fare uno strappo alla regola e pertanto in questa rivista presentiamo dieci giochi sulla cassetta, un po' di notizie e alcuni listati esclusivamente per il computer che più vi interessa. Abbiamo voluto restringere il campo di interesse al Commodore 64 per poter dare a tutti i sinclaristi dei giochi veramente eccezionali, che hanno meravigliato anche noi della redazione quando i nostri programmatori ce li hanno mostrati. Siamo certi che apprezzerete questo sforzo e se ci scriverete la vostra approvazione per tale prodotto state pur certi che sarà un esperimento che verrà ripetuto. Contemporaneamente nelle edicole potrete anche trovare una rivista, impostata nella stessa maniera, dedicata allo Spectrum 48K, l'altro grande pilastro della nuova filosofia di intendere gli home computer.



PER CHI HA IL COMMODORE CBM64

Non crediamo che avrete difficoltà a caricare i programmi ma per i nostri programmi e tutti gli altri è necessario disporre di un registratore PULITO. Pertanto occorre pulire la puleggia in gomma e la testina del registratore con alcool e Cottonfioc. Se i problemi rimangono si deve provvedere alla regolazione dell'azimuth del registratore agendo sulla apposita vite di regolazione.

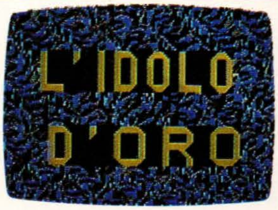
IN QUESTO NUMERO

SULLA CASSETTA



LATO A

1
IDOLO D'ORO
Terrore
nella caverna



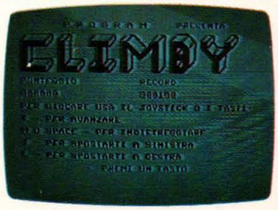
2
THRILLER
Labirinti
che passione



3
LE MASCHE-RE
Carnevale
di sangue



4
CLIMBY
Grattacielo
maledetto



5
IL DUELLO
Gioco a tre
dimensioni



LATO B

6
IL BERSA-GLIO
I funghi
astrali



7
BALUARDO
Il modulo
spaziale



8
ELICOTTERI
Inferno
sulla terra



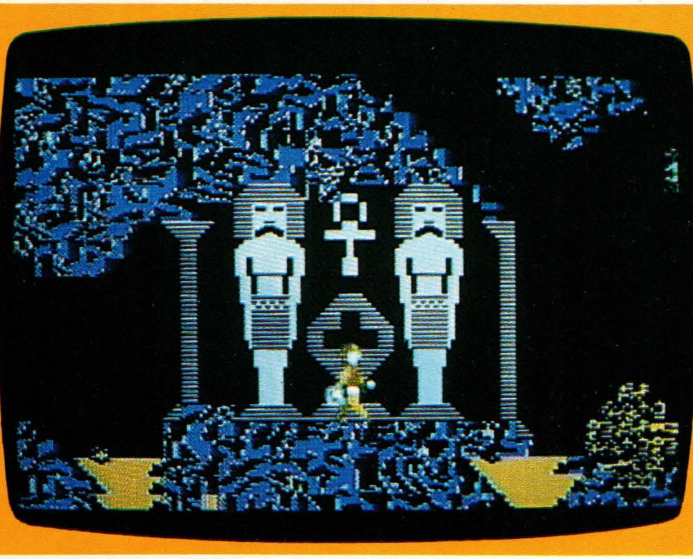
9
AFRICA NERA
L'esploratore
e lo scimmione



10
SUB
Il pescatore
di perle



IDOLO D'ORO

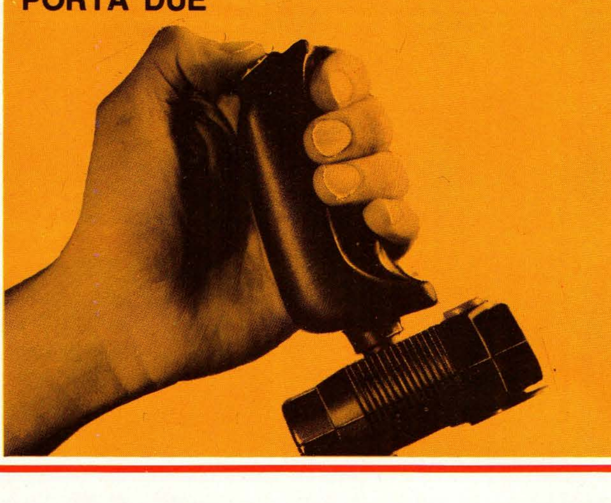


CHE GIOCO E'

Un gioco semplicemente fantastico: l'eroe entra nella caverna e vuole portare all'idolo i cinque diamanti. Deve stare attento ai pipistrelli, alle pareti della caverna e agli scarabei. Non bisogna bruciarsi più di sei volte. Se no è la fine come dopo il contatto con magma e massi.

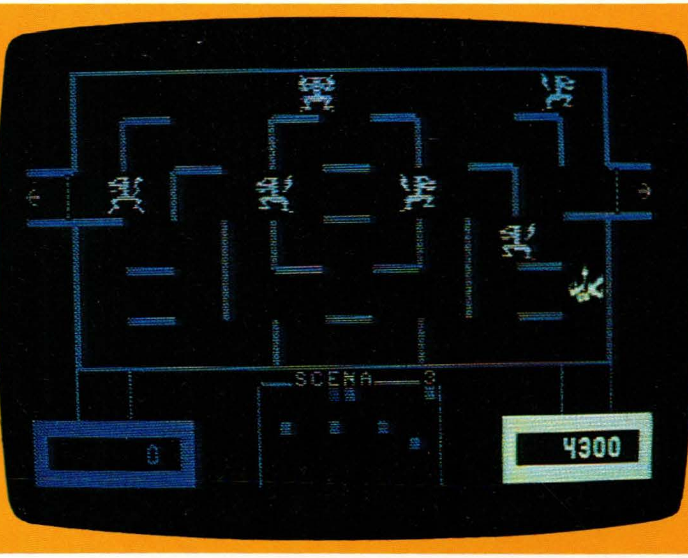
TASTI

PORTA DUE



↑↓	muove ascensore
→←	cammina
↖↗	si arrampica
↙↘	striscia
↖↗	con tasto premuto salta
→←	spara
↓	colloca i diamanti
↙↘	corre

THRILLER



CHE GIOCO E'

I labirinti sono una passione del nostro piccolo eroe che sa muoversi con destrezza in ogni occasione. Ha un mitra a raggi laser che fa piazza pulita di tutti i mostriciattoli che gli si presentano davanti. È un altro tipo di discorso quando arriva la velocissima ape o il Mago.

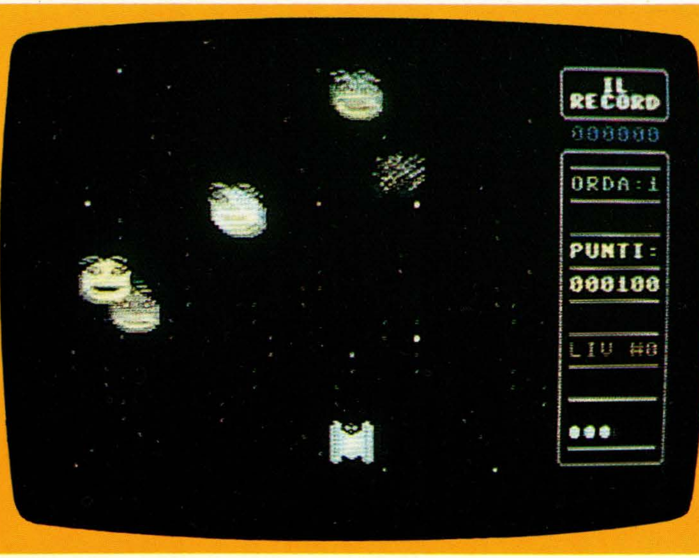
TASTI

Porta Uno o Due
1/2 giocatori



STOP pausa

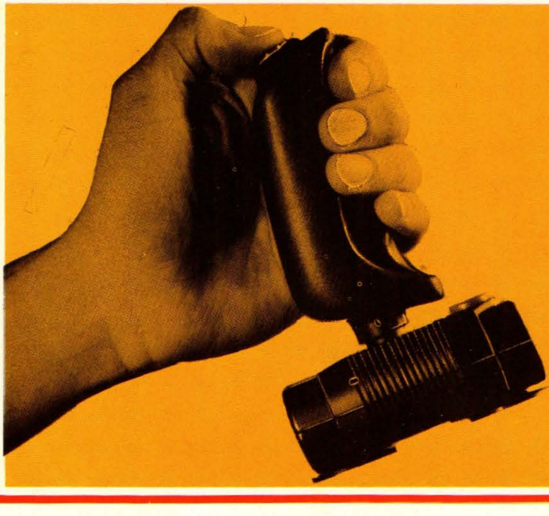
LE MASCHERE



CHE GIOCO E'

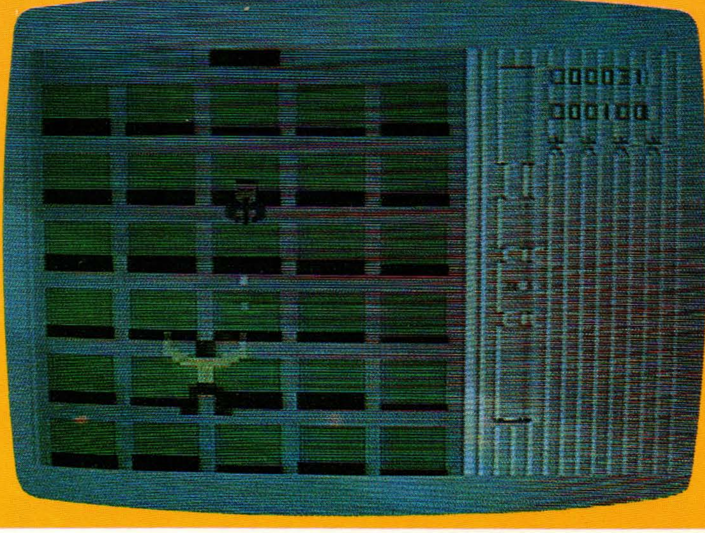
È un gioco di stretta derivazione Invaders. Siamo a Carnevale e... ogni scherzo vale. Gli alieni infatti si sono mimetizzati da maschere ma non sono certo dei bonaccioni e ridono pochissimo. Bisogna abbatterli senza pietà, non pensando ad altro che a tirare giù le quattro orde selvagge.

TASTI



PORTA DUE

CLIMBY

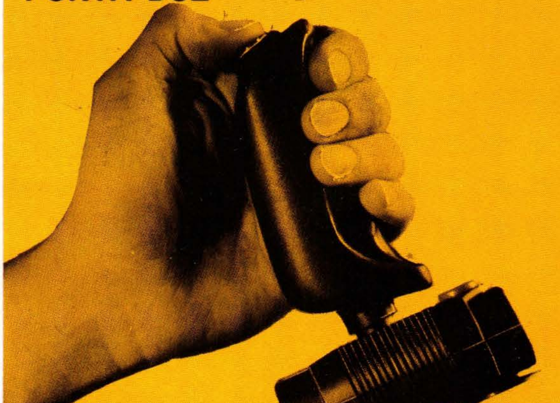


CHE GIOCO E'

Il climbing negli Stati Uniti è l'arte di salire sui grattacieli. Il nostro amico sale cercando di evitare, come può, i colleghi che cadono dall'alto, i bussolotti del bambino dispettoso e i vasi di fiori oltre che i gatti. Attenti a non lasciare le mani nelle finestre. Fa male!

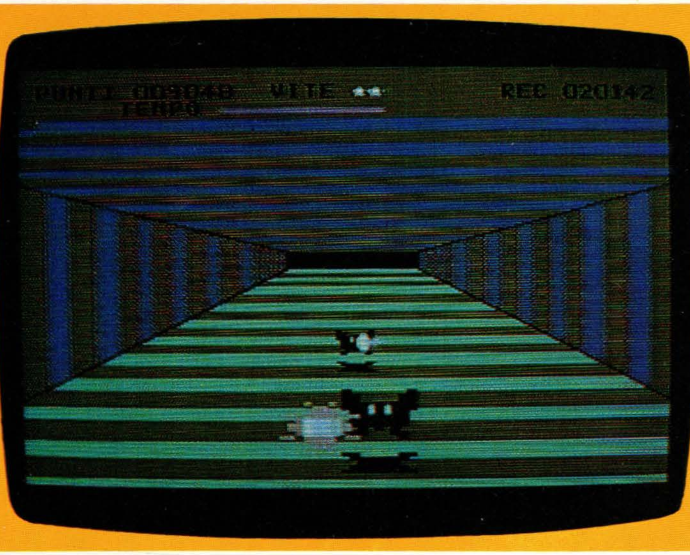
TASTI

PORTA DUE



I	avanza
M/SPAZIO	indietreggia
J	sinistra
L	destra

IL DUELLO



CHE GIOCO E'

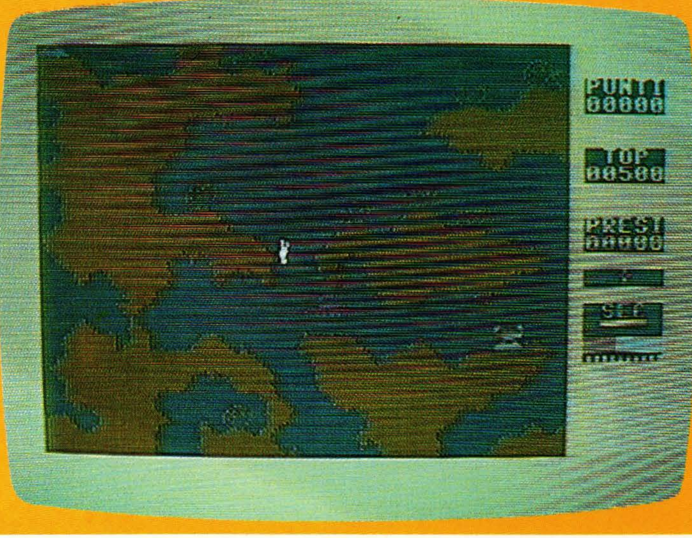
Le tre dimensioni dominano e danno un merito in più a questo gioco. Occorre saper sparare ai pipistrelli e ai saltarelli che vengono poi sostituiti dalle astronavi spaziali e dagli alieni che nel deserto fanno paura come i canguri. Nel quarto quadro arrivano anche le reti pulsanti.

TASTI



PORTA DUE

SUB

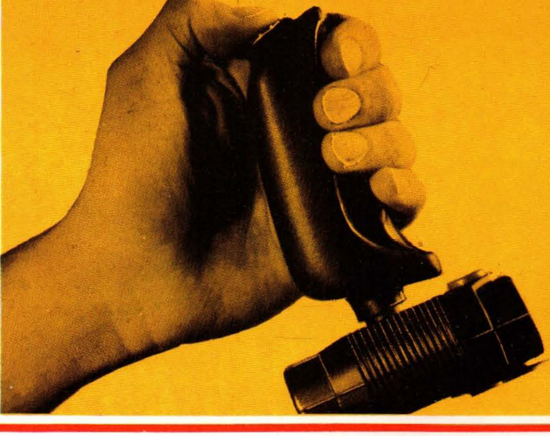


CHE GIOCO E'

Andare sotto il mare è fantastico. Ne sa qualcosa il nostro sub che va alla ricerca di tesori nascosti e ben difesi da squali e pesciacci mostruosi. Una volta recuperate le conchiglie si può tornare in superficie o cercare di entrare nella caverna sotterranea dove c'è il tesoro e l'aria.

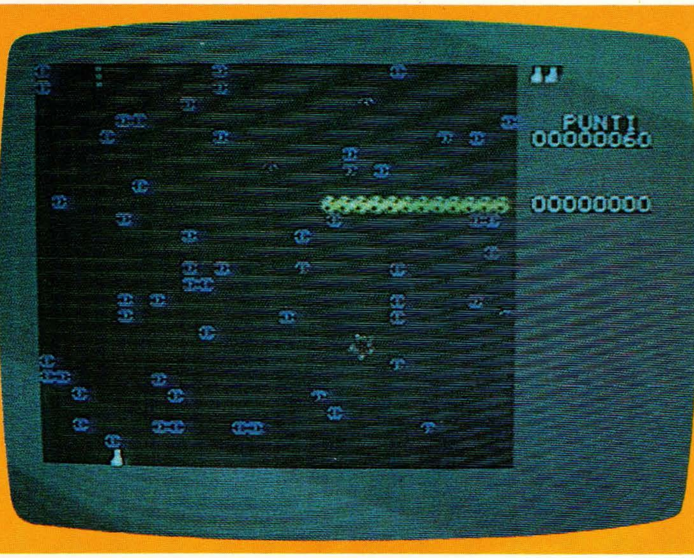
TASTI

PORTA DUE



=	destra
;	sinistra
A	alto
Z	basso
J	joystick
S	suono
L	livello
P	start

IL BERSAGLIO



CHE GIOCO E'

L'autunno è il tempo della raccolta dei funghi. Anche lo spazio è uno dei luoghi dove crescono questi simpatici vegetali. Una colonia di funghi su un pianeta lontano aspetta solo di essere colta. Bisogna sparare a questa specie di centipede lasciando intatti i funghi.

TASTI



PORTA DUE

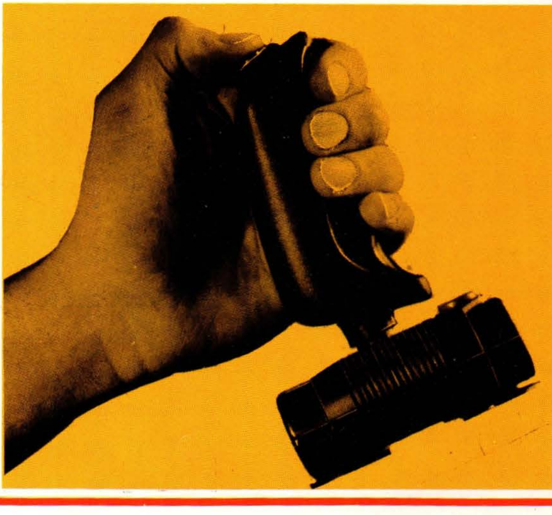
BALUARDO



CHE GIOCO E'

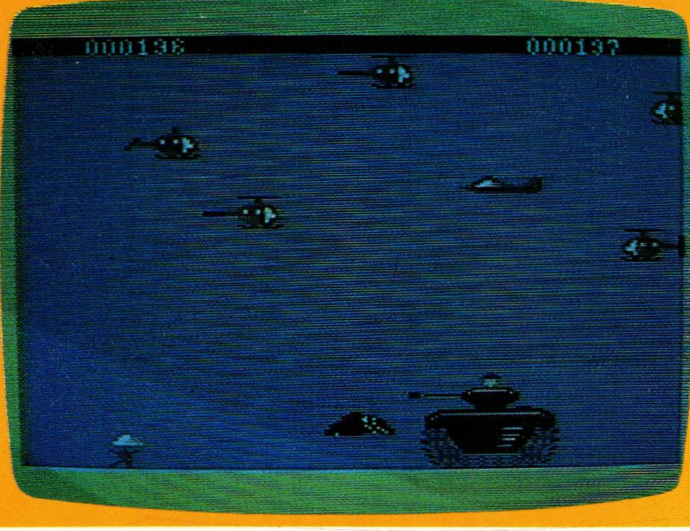
La nostra cabina spaziale viaggia verso pianeti sconosciuti. Dobbiamo però prima attaccarci al modulo dell'astronave e dopo evitare le tante meteore che ci piombano addosso. Gli alieni sparano e i loro colpi rimbalzano sulla nostra corazza. Attenti ai nemici e alle loro uova maledette.

TASTI



PORTA UNO

ELICOTTERI



CHE GIOCO E'

Tutto intorno è l'inferno. Gli elicotteri sganciano paracadutisti, gli aerei buttano bombe. Noi possiamo distruggere gli elicotteri, le bombe e ferire i parà. Non possiamo nulla contro gli aerei. Guai se riescono ad atterrare più di tre parà. Andrebbero subito a costruire un tank mortale.

TASTI

PORTA UNO



1	fuoco rapido
2	colpo singolo
3	missili normali
4	missili guidati
5	base mobile
6	base fissa
7	fuoco verticale
8	tiro angolato
9	start
<	sinistra
>	destra
SPAZIO	fuoco

AFRICA NERA

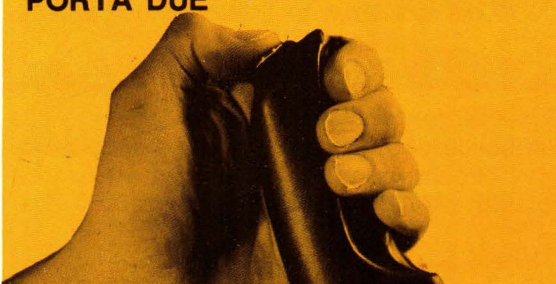


CHE GIOCO E'

Il rumore del tam tam è lontano: l'esploratore parte alla ricerca dello scimmione. Lo vuole uno zoo americano. Ma per riuscire a prenderlo occorre evitare le noci di cocco (sulla testa) e soprattutto i coccodrilli. Basta saltare sui sassi mobili e sugli ippopotami. Sembra facile...

TASTI

PORTA DUE



1/2	uno o due giocatori
J/T	joystick o tastiera
SHIFT	salto
U	↗
T	↖
M	↘
B	↙
J	→
G	←

LE NOSTRE CLASSIFICHE

1	**ALCHEMIST**	Il nostro eroe è di quelli bravi. Lo aiuta una grafica superba a destreggiarsi tra mille pericoli e insidie. Ma se il mago ha la forza di volontà e il dito veloce può farcela a recuperare le varie pergamene nelle diverse stanze.
2	**ANDROID TWO**	L'umanoide di Android One si è sviluppato ulteriormente. Qui deve affrontare non più una centrale nucleare ma un labirinto enorme che cerca di tenerlo dentro a vita. Bellissima la grafica e avvincente il gioco.
3	**MANIC MINER**	Il nostro Willy cerca le prove di una civiltà perduta in una miniera abbandonata da troppo tempo. I robot continuano a lavorare mentre il nostro piccolo e simpatico eroe si dà da fare per accumulare ricchezza.
4	**DRAGONS BANE**	È un'avventura mitica in tre dimensioni: siamo nel profondo delle segrete del castello di Earthstone dove draghi, vampiri, sfingi, zombi, scheletri e terribili grifoni ci vogliono impedire di salvare l'amata principessa.
5	**FRED**	È il nome di un simpaticissimo archeologo che è capitato in un labirinto-cripta. La tomba del Faraone può essere anche la sua: il tesoro è protetto dalle mummie. I caratteri sono giganti come i problemi di Fred che si arrampica e spara per sopravvivere.
6	**PI BALLED**	Un mite omino è su una specie di piramide. Deve saltare per colorare i vari schemi: ci sono due tipi di mostriciattoli. Quelli cattivi da schiacciare e quelli buoni che lo aiutano. Occhio a saltare sull'ascensore.
7	**CHEQUERED FLAG**	Il più avvincente dei giochi di formula Uno. Si è alla guida di un bolide che gira più o meno velocemente sui principali circuiti mondiali. Attenzione ad usare i freni e il volante. L'uscita di pista è l'evento più probabile.
8	**3D TANK**	Una mitica battaglia di intelligenza oltre che di riflessi tra la vostra mente e il computer. L'artiglieria pesante di cui disponete può fare a pezzi i carri armati nemici che tentano di attraversare il ponte.

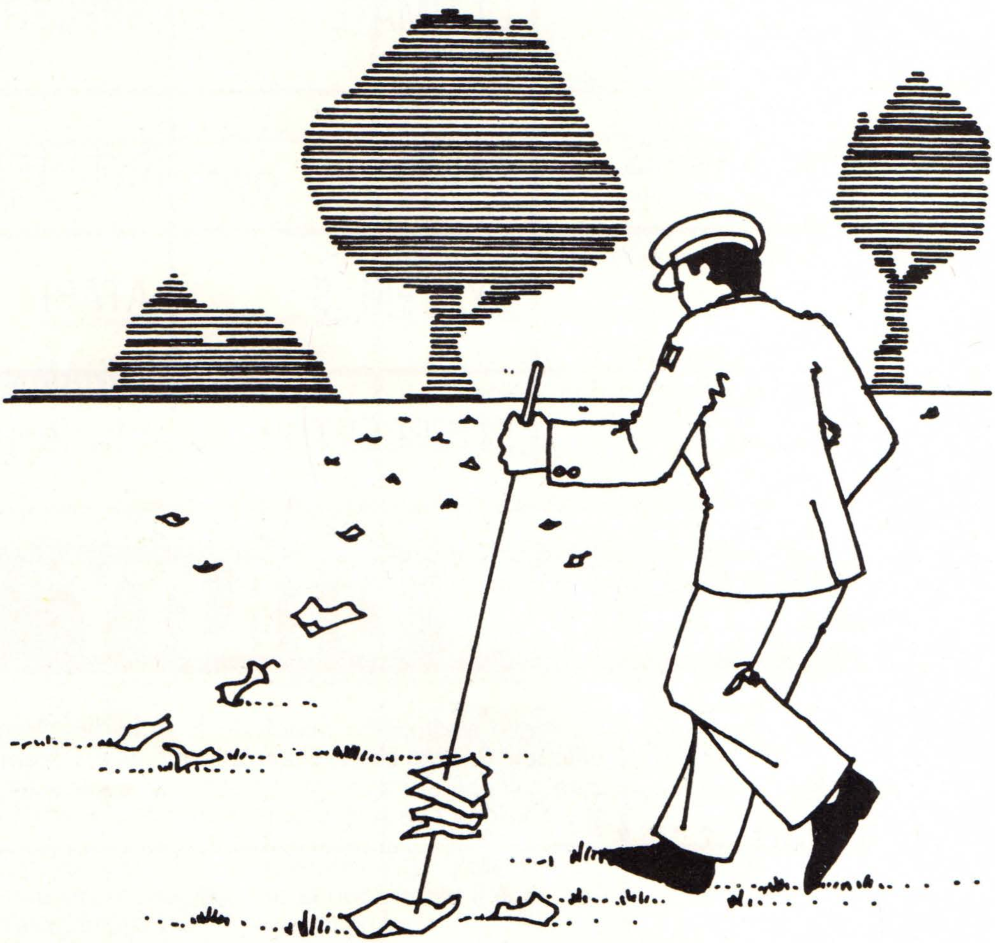
LA CLASSIFICA DI YOUR COMPUTER

1	ATIC ATAC	ULTIMATE	SPECTRUM
2	CHEQUERED FLAG	PSION	SPECTRUM
3	COLONY 7	SYSTEM 3	ATARI
4	CRAZY KONG	INTERCEPTOR	VIC 20

LE MIGLIORI "UTILITY"

1	**VU CALC**	Un foglio elettronico suddiviso in numerose righe e colonne. Il video è una finestra su cui si può memorizzare ciò che si vuole. Molto utile per qualsiasi tipi di applicazione che può essere ricondotto a tabella.
2	**VU FILE**	Con questo programma si può creare una struttura di files, cioè il record con la denominazione dei campi e dimensioni di ciascun campo. Si può aggiungere, modificare e cancellare tutto ciò che si vuole.
3	**MELBOURNE DRAW**	Grafici colorati e figure sullo schermo. I grafici computerizzati creano ogni illusione o figura che la nostra fantasia ci mette in condizione di pensare. Centinaia di applicazioni tecniche e planimetrie.
4	**ZEUS ASSEMBLER**	Si tratta di un fantastico assembler monitor che ha caratteristiche eccezionali. È una proposta per i veri intenditori di programmi che vogliono e sanno lavorare sull'assembler Z80. Possibilità enormi per i più bravi.

LO SPAZZINO



In questo gioco voi siete degli spazzini costantemente impegnati ad infilzare con una punta tutta la spazzatura lasciata nel parco. Non potete fermarlo perché è uno sgobbone... Per pulire tutto il parco avete un tempo limite (51 linee). I tasti usati per controllare lo spazzino sono K per andare in alto, M per scendere, A per spostarsi a sinistra e S per la destra.

```
1 S=0:P1=1065:P2=1638:POKE650,255
2 POKE53281,15:POKE53280,12:PRINT"←"
3 D1(0)=1:D1(1)=-1:D1(2)=-40:D1(3)=40
4 SO=54272:POKESO+24,15:POKESO,0:POKESO+
1,0:POKESO+5,0:POKESO+6,240
```

```
10 GOSUB1000
20 PRINT"s←";
21 PRINT"&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&"
22 PRINT"& x x x x x x x x x x x x x &"
23 PRINT"&x&&&&&&&&&&& &&&&&&&&&&&&&x&"
24 PRINT"& & x x x x x x x x x x x & &"
25 PRINT"&x&x&&&&&&&&& &&&&&&&&&&&x&x&"
26 PRINT"& & & x x x x x x x x x & & &"
27 PRINT"&x&x&x&&&&&&& &&&&&&&&&x&x&x&"
28 PRINT"& & & & x x x x x x x & & & &"
29 PRINT"&x&x&x&x&&&&& &&&&&&&x&x&x&x&"
30 PRINT"& & & & & x x x x x & & & & &"
31 PRINT"&x&x&x&x& &&&&&&&&&x&x&x&x&x&"
32 PRINT"& & & & & &&&&K&&&& & & & & &"
33 PRINT"&x x x x x&&&A+S&&&x x x x x&"
34 PRINT"& & & & & &&&&M&&&& & & & & &"
35 PRINT"&x&x&x&x&x&&&&&&&&&x&x&x&x&x&"
36 PRINT"& & & & & x x x x x & & & & &"
37 PRINT"&x&x&x&x&&&&& &&&&&&&x&x&x&x&"
38 PRINT"& & & & x x x x x x x & & & &"
39 PRINT"&x&x&x&&&&&&& &&&&&&&&&x&x&x&"
40 PRINT"& & & x x x x x x x x x & & &"
41 PRINT"&x&x&&&&&&&&& &&&&&&&&&&&x&x&"
42 PRINT"& & x x x x x x x x x x x & &"
43 PRINT"&x&&&&&&&&&&& &&&&&&&&&&&&&x&"
44 PRINT"& x x x x x x x x x x x x x &"
45 PRINT"&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&S"
:TI$="000000"
46 PRINT"SQ]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]
]]SCOREQ^^^^^^^"S
50 POKEP1+54272,1:POKEP1,32:POKEP1+D,81:
POKEP1+54272,0:P1=P1+D:D=0
51 IFTI>3600THEN400
52 GETA$
53 IFA$="K"THEN150
```

```
54 IFA$="M"THEN200
55 IFA$="A"THEN250
56 IFA$="S"THEN300
100 TS=D2
101 R%=RND(1)*3:D2=D1(R%)
110 IFPEEK(P2+D2)=88ORPEEK(P2+D2)=32THEN
114
112 IFPEEK(P2+D2)=102THEN100
113 IFPEEK(P2+D2)=81THEN450
114 IFTS=-D2THEN101
115 POKEP2+54272,0:POKEP2,88:P2=P2+D2:PO
KEP2+54272,11:POKEP2,83
120 GOTO46
150 D=-40:IFPEEK(P1+D)=32THEN100
155 IFPEEK(P1+D)=102THEND=0:GOTO100
160 IFPEEK(P1+D)=88THENS=S+5:GOTO350
165 IFPEEK(P1+D)=83THEN450
200 D=40:IFPEEK(P1+D)=32THEN100
205 IFPEEK(P1+D)=102THEND=0:GOTO100
210 IFPEEK(P1+D)=88THENS=S+5:GOTO350
215 IFPEEK(P1+D)=83THEN450
250 D=-1:IFPEEK(P1+D)=32THEN100
255 IFPEEK(P1+D)=102THEND=0:GOTO100
260 IFPEEK(P1+D)=88THENS=S+5:GOTO350
265 IFPEEK(P1+D)=83THEN450
300 D=1:IFPEEK(P1+D)=32THEN100
305 IFPEEK(P1+D)=102THEND=0:GOTO100
310 IFPEEK(P1+D)=88THENS=S+5:GOTO350
315 IFPEEK(P1+D)=83THEN450
350 POKESO,30:POKESO+1,30:POKESO+4,33:FO
RI=1TO10:NEXT:POKESO+4,0:GOTO100
400 PRINT"SIL TUO TEMPO E IL TUO PUN
TEGGIO"S
405 GIOCHI ANCORA? (Y/N)?"
410 GETF$:IFF$=""THEN410
415 IFF$="Y"THENS=0:TI$="000000":P1=1065
```

```
:P2=1638:GOTO20
420 IFF$="N"THENEND
425 GOTO410
450 PRINT"pHAI LAVORATO DA GRAN SGOB
BONE"
460 PRINT"PUNTEGGIO" S"PUNTI":GOTO405
1000 PRINT"spSEI NEL CENTRO E PUOI
 PARTIRE"
1001 PRINT"VERSO LA PARTE ALTA DEL
LABIRINTO"
1002 PRINT"HAI SOLO UN MINUTO PER Y
TIRARE" "
1003 PRINT"SU TUTTA LA SPAZZATURA"
1004 PRINT"POSSIBILE"
1005 PRINT"PREMI UN TASTO PER PARTIRE"
1010 GETF$:IFF$=""THEN1010
1020 RETURN
```



MENSILE - ANNO 1 - N. 4

SPECIAL PROGRAM

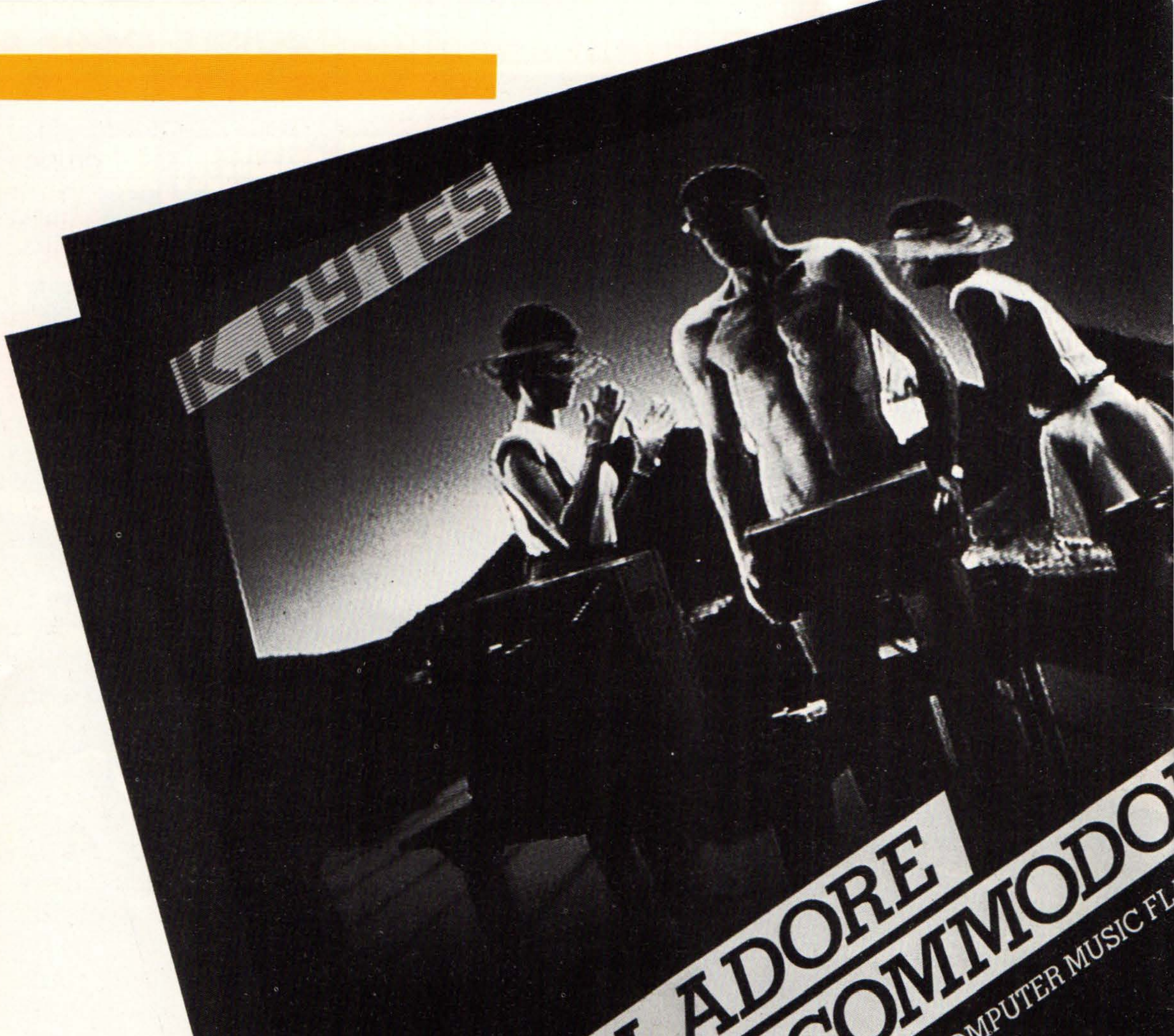
32 PAGINE A COLORI

L'UNICA RIVISTA CHE "GIRA" SUL COMMODORE CBM 64



E SULLO SPECTRUM 48K ESPANSO

UNA CASSETTA CON 10 VIDEOGIOCHI



A TEMPO DI BASIC I ADORE COMMODORE



Che il computer Commodore 64 fosse in grado di produrre suoni, lo si sapeva già: i suoi tre generatori musicali permettono di ottenere effetti sonori strabilianti con poche istruzioni impartite in linguaggio Basic.
Che con questi suoni, prodotti da quattro Commodore 64 sincronizzati, qualcuno abbia pensato di realizzare un disco a trentatre giri, accompagnato da un divertente videoclip a tempo di computer music, è una novità assoluta, presentata in questi giorni dalla Commodore in collaborazione con la FIR, casa produttrice del disco.
Titolo dell'LP: I Adore Commodore.
I dieci brani del disco, ispirati alla disco dance, sono suonati dal gruppo K.Bytes, dietro al quale si nascondono due nomi di prestigio della musica italiana: il maestro Dino Siani, che ha collaborato alla stesura della linea melodica, e il maestro Marcello Giombini, mago della musica elettronica computerizzata e autore di numerose colonne sonore cinematografiche e della famosa «Messa Beat».
I titoli dei brani (LeMans, Blue Print, Sea Wolf, Omega Race, Jupiter Lander, Solar Fox, Space Invaders, Space Defenders, Sargon Chess, Depth Charge) si richiamano ad altrettanti videogame commercializzati dalla Commodore per il 64, il computer dell'ultima generazione dalle strabilianti potenzialità grafiche e sonore.
Il videoclip che porta lo stesso nome dell'LP «I Adore Commodore» e che sonorizza il brano LeMans del trentatre giri, inizia con un paesaggio lunare, una distesa di dune e crateri nella quale campeggia un Commodore 64 con monitor e floppy disk.
Un personaggio somigliante al Clark Kent (alias Superman) si siede alla tastiera del computer e incomincia a strimpellare. La musica, che segna il tempo con un ritmo selenico dal timbro metallico, si fa più scandita, lasciando entrare in primo piano il suono del Commodore 64.
Compaiono d'improvviso due splendide ragazze che a tempo di computer music si avvicinano al computermaniaco blandendolo con moine e carezze. Il nostro, ipnotizzato dal suo 64, prosegue imperterrito a strimpellare sui tasti, mentre le due sirene, con rapida mossa, lo spogliano a tempo di musica.
Al malcapitato non resta che uscire di scena vestito soltanto del suo Commodore 64.
Realizzato dal regista Emilio Uberti, il videoclip I Adore Commodore è stato prodotto interamente in elettronico ed è entrato nei circuiti tradizionali riservati alla videomusic, dove sta riscuotendo un ottimo successo.

LISTATO COMPLETO PER PROGRAMMARE SOLAR FOX

```
1 REM *********************
2 REM *     SOLAR FOX     *
4 REM *        DI         *
6 REM * MARCELLO GIOMBINI *
7 REM *        PER        *
8 REM *   COMMODORE 64    *
9 REM *********************
10 PRINT"♥"
15 DIM H(120),L(120)
20 FORW=1TO120:READL(W),H(W):
   NEXT:REM CARICAMENTO DATA
30 S=54272:B=53280:F=53281
35 FORCL=0TO24:POKES+CL,0:NEXT:
   REM AZZERAMENTO SID
40 POKES+24,15:REM VOLUME AL
   MASSIMO
50 REM ESECUZIONE DEL BRANO
60 POKEB,0:FORQ=1TO4:POKEF,Q:
   FORW=1TO12:D=55:GOSUB2000:
   GOSUB3000:NEXT:NEXT
65 POKEB,1:FORQ=1TO4:POKEF,Q+8:
   FORW=13TO24:GOSUB2000:
   GOSUB3000:NEXT:NEXT
70 POKEB,0:FORQ=1TO2:POKEF,Q:
   FORW=1TO12:GOSUB2000:
   GOSUB3000:NEXT:NEXT
75 POKEB,8:FORQ=1TO2:POKEF,Q+12:
   FORW=25TO42:GOSUB2000:
   GOSUB3000:NEXT:NEXT
80 POKEB,15:FORQ=1TO2:POKEF,Q+10:
   FORW=1TO12:GOSUB2000:GOSUB3000:
   NEXT:NEXT
84 FORR=1TO2:POKEB,2:POKEF,2
85 FORW=43TO46:GOSUB2000:GOSUB3000
   NEXT
88 POKEB,9:POKEF,9
90 FORQ=1TO2:FORW=47TO51:GOSUB2000:
   GOSUB3000:NEXT:NEXT
93 POKEB,2:POKEF,2
95 FORQ=1TO2:FORW=52TO56:GOSUB2000:
   GOSUB3000:NEXT:NEXT
100 POKEB,1:FORW=57TO61:POKEF,W-50:
    GOSUB2000:GOSUB3000:NEXT
105 POKEB,7:FORQ=1TO2:POKEF,Q+8:
    FORW=62TO73:GOSUB2000:GOSUB3000
    :NEXT:NEXT
110 POKEB,15:FORQ=1TO2:POKEF,Q+5:
    FORW=74TO85:GOSUB2000:GOSUB3000
    :NEXT:NEXT
115 POKEB,6:FORQ=1TO2:POKEF,Q+10:
    FORW=86TO103:GOSUB2000:
    GOSUB3000:NEXT:NEXT
118 POKEB,7:POKEF,1
120 FORW=104TO119:GOSUB2000:
    GOSUB3000:NEXT
125 POKEB,15:FORQ=1TO4:POKEF,Q+9:
    FORW=1TO12:GOSUB2000:GOSUB3000:
    NEXT:NEXT
130 POKEB,6:FORQ=1TO4:POKEF,Q:
    FORW=13TO24:GOSUB2000:GOSUB3000
    :NEXT:NEXT
135 POKEB,5:FORQ=1TO2:POKEF,Q+6:
    FORW=1TO12:GOSUB2000:GOSUB3000:
    NEXT:NEXT
```

```
140 POKEB,8:FORQ=1TO2:POKEF,Q:
    FORW=25TO42:GOSUB2000:GOSUB3000
    :NEXT:NEXT•
145 POKEB,5:FORQ=1TO2:POKEF,Q:
    FORW=1TO12:GOSUB2000:GOSUB3000:
    NEXT:NEXT
146 NEXTR
148 POKEB,14
150 FORQ=1TO2:FORW=1TO12:POKEF,W:
    GOSUB2000:GOSUB3000:D=D+6:NEXT:
    NEXT
155 POKEB,0:POKEF,0:W=120:D=1500:
    GOSUB2000:GOSUB3000:END
1999 REM SUBROUTINE ASSEGNAZIONE
     FREQUENZE
2000 POKES+0,H(W):POKES+1,L(W):
     RETURN
2999 REM SUBROUTINE SOUND
3000 POKES+4,33:REM SAWTOOTH WAVE
3100 POKES+5,15:POKES+6,15:REM ADSR
3200 POKES+0,H(W):POKES+1,L(W):
     REM FREQUENZE DI OGNI NOTA
3300 FORX=1TOD:NEXT:REM DURATA DI
     OGNI NOTA
3400 POKES+4,0:RETURN
4999 REM DATA FREQUENZE NOTE
5000 DATA14,24,42,62,21,31,14,24,25
     ,30,21,31,14,24,22,96,18,209
5005 DATA14,24,21,31,16,195,18,209,
     56,99,28,4,9
5010 DATA18,209,33,135,28,49,18,209
     ,31,165,25,30,18,209,28,49,22
     ,96
5020 DATA12,143,37,162,18,209,12,
     143,31,165,25,30,12,143,28,49,
     22,96
5030 DATA12,143,25,30,21,31,12,143,
     22,96,18,209,12,143,21,31,16,
     195
5040 DATA14,24,18,209,15,210,12,143
     ,10,143,21,31,42,62,28,49,18,
     209
5050 DATA10,143,21,31,44,193,31,165
     ,18,209,10,143,21,31,42,62,28,
     49,21,31
5060 DATA10,143,15,210,18,209,10,
     143,16,195,19,239,10,143,17,
     195,21,31
5070 DATA10,143,16,195,19,239,10,
     143,18,209,22,96
5080 DATA10,143,19,239,23,181,10,
     143,21,31,25,30,10,143,19,239,
     23,181
5090 DATA10,143,26,156,31,165,10,
     143,28,49,33,135,10,143,29,223
     ,35,134
5100 DATA10,143,31,105,37,162,10,
     143,33,135,39,223,10,143,35,
     134,42,62
5110 DATA10,143,42,62,21,31,10,143,
     42,62,21,31,10,143,42,62,21,31
5120 DATA10,143,42,62,21,31,10,143,
     42,62,21,31,16,195
5130 DATA14,24
```



VENDO COMPRO CERCO TROVO

In questa rubrica Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori dei Texas o di altre marche. Indirizzate a Società SIPE srl, - Vendo, compro, cerco, trovo - via Koristka, 8 - 20154 Milano.

• Ho 16 anni e possiedo un CBM 64 con registratore a cassette. Cerco software riguardante matematica, data base ed altri programmi didattici adatti ad istituto tecnico industriale (anche scambio) Davide Caporale - Via S. Benigno 9 - 10154 Torino

• Vendo 100 progammi per CBM 64 massimo L. 15.000 cadauno. Dispongo anche dei fantastici «Mundial Soccer» e «Buck Rogers». Ne ho ancora di favolosi. Se volete il catalogo completo di tutti i giochi e prezzi scrivete a Dino Trezza - Via Castaldi 9 - 84013 Cava dei Tirreni (SA) oppure telefonare al 089/465458 ore pasti.

• Cambio software per 64: Fort Apocalypse, Falcon Patrol, Hunch Back, Hexpert, Skramble, Pole Position, B.C., Dig Dug, Lazarian, Squish'em, Frogger, Kong, Star Trek, Annihilator, Pit Stop, Biliardo, Puc Man, Motor Mania, Quasar, International Soccer.
Oppure li vendo a lit. 3500 cadauno (cassetta esclusa). Inoltre cerco chi mi può fornire un Backup a non più di 5000 lire. Inviare lista a Bruno Trematore via Manzoni 124 - S. Nicola la Strada (CE) - Tel. 0823/323327

• Per VIC 20 vendo/scambio programmi su cassetta. Invio gratis le liste se inviate le vostre. Inoltre dispongo di centinaia di giochi per il C-64 che gradirei cambiare con programmi per il Vic o anche per lo stesso 64. Per ulteriori informazioni telefonare al (0823) 843884, Di Rienzo Giosué, Via Marotta Pal. Fiat n. 13, S. Maria C.V., Caserta, 81055.

• Compro, vendo e scambio videogames per CBM 64 su nastro. Telefonare o inviare lista con eventuali prezzi a:
Sergio Galperti - Via G. Bruno, 7 - 25080 Ciliverghe (BS) Tel. 030/2629417

• Vendo per CBM 64 favolosi programmi su cassetta a prezzi favolosi!! Ad esempio: Fort Apocalipse, Q*Bert, Survivor, Jumpitan, Junior caccio ecc. ecc. a lire 3000 l'uno! Scrivere o telefonare a Mambelli Flavio Marco, via Giuseppe Val Marana, 68/A - 00139 Roma - Tel. 06/8122497

• Vendo a lire 8000 programmi per commodore CBM 64, se volete contattarmi telefonare ore pasti allo 0586/807636 e chiedere di Paolo. Se volete scrivermi Paolo Cangianelli via Oslavia 43 - 00195 Roma

• Vendo fantastici programmi per VIC 20 e CBM 64 a sole 1500 lire l'uno + la cassetta. Tra i quali Gridrunner, Skramble, Waky Waiters, Tornado, Word processor, per VIC; attak of the mutant camels Falcon Patrol, Acqaplane, Squish, em; per CMB 64. Ordinazione minima 3 programmi. Telefonare allo 051/758026. Oppure scrivere a Gillone Edoardo V. Panoramica N. 8 Zola Predosa (Bologna)

• Cerco 2 joystick opzionali. Inoltre cerco o cambio giochi x CBM 64. tel. 0332/934374 chiedere di Fabio oppure scrivere: Fabio Guarneri - Via L. Ponte Tresa 7 - 21050 Brusimpiano (Varese)

• Vendo, compro, scambio programmi per Commodore 64. Ho una vasta lista di programmi fra giochi (Manic Miner, Zaxxon, Hunk, Back, Pacman e tanti altri) e utili (Sam, Turpo, Tase). Prezzi stracciatissimi! dalle 8.000 alle 25.000 chiedere di Giovanni Giamminola - Via Vittorio Veneto n. 14 - Appiano Gentile (CO) - Tel. 933176

• Vendo/cambio per CBM 64 cartridge «Kickman» e «Music Composer», nuovissime usate pocchissimo a L. 50.000 ambedue, o cambio con «calcio spettacolo» e qualche utility (tipo altri linguaggi). Telefonare dopo cena e chiedere di Antonio allo 0962-29069

• Giochi al totocalcio all'enalotto o al totip? disponiamo di programma su cassetta per commodore 64 Vic 20 con espansione a 16 K Ram. Il programma permette di elaborare qualsiasi sistema integrale, correzione, matematico, statistico con condizionamento nel numero dei disegni e nei segni consecutivi vendo a L. 50.000. Maurizio Caruso - Viale Libertà n. 85 95014 Giarre (CT) - Tel. 095/932723

• Compro scambio vendo programmi di ogni tipo per commodore 64. Ne ho più di 100: Simon, 8 Basic, Forth, Pascal, Pole Position, Doct J e Larry Bird, International Soccer, Mr Robot, Crazikong, Robotron ecc. L'annuncio è sempre valido. Telefonate o scrivete a: Bruno Attilio - Via M. Milano, 1 - 66100 - Chieti - Tel. (ore 14-16) 0871-31640

• C 64 Club costituitosi a Lecce. Idee, consigli, opinioni. Vasta biblioteca software in L.M. Per maggiori informazioni scrivere a: C 64 Lecce Club - via Sauro 87 - 73100 - LECCE

• CBM 64 User Cede/Scambia software soprattutto in L.M. (games, utilities, ecc.). I prezzi sono bassissimi; la qualità è altissima. Richiedere lista per credere a: Giorgio Primiceri - Via Sauro 87 - 73100 Lecce.

• Vendo **giochi** per Commodore 64. T. 02/2565058

• Vendo **giochi su cassetta** per Commodore 64, sono di-

sponibili: gioco scacchi 9 livelli, lancio con paracadute, simulatore di volo, labirinto, Rox 64, Blitz e un programma per tracciare grafici di funzioni, L. 8.000 cad e ogni 3 giochi un quarto in omaggio. T. 0331/685604, Francesco

● Cedo, scambio **giochi**, programmi Utility manuali per Commodore 64. T. 02/8322089, Stefano

● Per Commodore 64 e Vic 20 **programmi fantastici** di giochi e utilità su cassetta o disco vendo, ultime novità degli USA prezzi eccezionali. T. 02/536926

● Vendo e cambio numerosi **programmi** tra cui giochi e utilità per Commodore 64, inoltre Turbotape e Simon Basic e ultimissime novità americane. T. 02/652218, Matteo

● Scambio o vendo **programmi** per Commodore 64. T. 02/8372195, Danilo

● Commodore 64 games **programmi vari**: ogni cassetta è dotata di routine ultraveloce, per caricare e salvare qualsiasi programma, prezzi incredibili, vendo. T. 02/6700798, Franco; T. 02/6700736

● Cambio/vendo/compro programmi per CBM 64. Ne possiedo di favolosi!!!
Carlo Borreo - Via G. Berio, 34 - 18100 Imperia - Tel. 0183/21833

● Vendo programmi per VIC 20 a prezzi bassissimi. Amplia scelta tra circa 500 programmi; scambio sempre per VIC solo programmi in L.M., scambio anche programmi per ZX Spectrum. Allegare L. 700 per le liste del VIC gratis se inviate le vostre.
Giuseppe Mascali - Via R. Margherita, 573 - 98028 S. Teresa Riva (ME) - Tel. 0942/791692

● Se possiedi un VIC 20, non puoi non far parte dell'Eden Software Club! Il club delle idee e degli scambi, per informazioni scrivere.
Rinaldo Denti - Via Bellane, 4 - 10025 Pino Torinese (TO)

● Scambio software per Commodore 64 su cassetta o disco. L'annuncio è sempre valido, scrivere.
Luigi Beviglia - Casella Postale 41 - 21052 Busto Arsizio (VA)

● ● Finalmente si è costituito il 1° Club siciliano di utenti del CBM 64. Moltissimi vantaggi e li puoi scoprire solo associandoti. Quota di adesione L. 18.000. Offerta e richiesta, massima serietà.
Commodore Exchange Club - Corso Italia, 60/A - 95014 Giarre (CT)

● Dispongo di una vasta lista di giochi per VIC 20 e CBM 64 chi è realmente interessato per cambi o per comprare telefonare dopo le 21.00.
Giulio Marcozzi - Via C. Baroni, 148 - 20142 Milano - Tel. 02/8260421

● Contatto possessori della Cartridge Machine Language Monitor per scambio idee, programmi, utility in L.M., e notizie sulle routine Kernal del sistema operativo del personal computer VIC 20.
Comensoli Paolo - Via S. Zenone, 6/A - 25040 Demo (BS) - Tel. 0364/61389

● Commodore 64 cerco programmi da acquistare su disco o cassetta a prezzi stracciati inviare lista e modalità pagamento. Cerco statistici archiviazione World Processing gestionali e giochi.
Vincenzo Freni - Via Pagnini, 48 - 50134 Firenze - Tel. 055/473095

● Si è costituito il Pocket Group Club utenti Commodore Puglia. Numerose e interessanti iniziative previste per i soci. L'iscrizione è aperta a tutti i possessori di VIC 20, CBM 64, PET. Possono iscriversi anche coloro residenti fuori dalla Publia. Per informazioni scrivere.
Pocket Group - Via Amoruso, 34 - 70124 Bari

● ● Per C-64 vendo/cambio software su disco/cassetta. Invio gratis liste se inviate le Vs.perVS.acquisti inviare L. 500 per ricevere il catalogo. Massima serietà. Software anche L.M. originale.
Giorgio Ferrario - Via Adua, 1 - 21052 Busto Arsizio (VA)

● Cambio/vendo programmi per Commodore 64 (oltre 300). Vendo interfaccia per stampante tipo centronics per Commodore 64.
Maurizio Carola - Via L. Lilio, 109 - 00143 Roma - Tel. 06/5917363

● Vendo Commodore 64+ giochi: scacchi, atomo, alto medioevo, Screen Graphic 64, Demo 1, Demo 2, Grafica, parole crociate tutto a L. 560.000 registratore L. 100.000.
Natali Giacomo - Via S. D'Acquisto, 19 - 62010 Petriolo (MC) - Tel. 55201

● Compro/cambio/vendo software per Commodore 64. I migliori giochi in linguaggio macchina sul mercato internazionale e numerosi programmi di utility per il floppy driver dall'America e dall'Inghilterra.
Leonardo Fei - Via A. Fava, 6-20125 Milano - Tel. 02/6894142

● Vendo/cambio giochi per VIC 20 in linguaggio macchina o in BASIC sciolti o in cassetta a prezzi modici. Telefonare o scrivere.
Daniele Moreale - Via Monte Ortigara, 14 - 33100 Udine - Tel. 0432/478532

● Compro/cambio/vendo programmi per Commodore 64. Inviare lista e richiedere la mia. Desidero contattare altri possessori C64 in provincia di Napoli - Salerno - Caserta per futuro Club.
Giovanni Carella - Via Eolo, 20 - 80058 Torre Annunziata (NA) - Tel. 081/8617045

● Cerco possessori di Commodore 64 per scambio programmi su nastro o listati.
Marzio Barbieri - Via Osimo, 10 - 29100 Piacenza - Tel. 0523/752986

● Siamo un gruppo di ragazzi che hanno comprato dei VIC 20 e Commodore 64 e vorremmo cambiare programmi e cassette già provati. Scrivere.
Massimiliano Molino - C.so Sal-

vemini, 53 - 10095 Grogliasco (TO)

● VIC 20 e Commodore 64 cassetta con, rispettivamente, 20 ed 8 giochi di altissima qualità a L. 30.000, tutti i programmi per 64, Simons' Basic 4.0, PET speed, 80 colonne, incredibile routine per velocizzare 16 volte il registratore, gestionali, prezzi eccezionali.
Giovanelli Claudio - Via Ripamonti, 194 - 20141 Milano - Tel. uff. 02/563105 - ab. 02/536926.

● Vendo Commodore Vic 20 + registratore Commodore C2N + Speed Bingo (su cartuccia) + 20 giochi su cassetta e qualche utilities + 2 manuali, ancora in garanzia, un mese di vita con relativi imballaggi a L. 330.000. Telefonare ore pasti allo 090/40637 - Fabrizio La Rosa - Via Chiesa dei Marinai 12 - Messina.

● Cerco - compro per Commodore 64 manuali in italiano programmi di ogni tipo inviatemi liste-cataloghi. Cecchinato Vinicio - Via don Minzoni, 6 - 35031 Abano Terme - Padova.

● Cerco software (soprattutto giochi) per il mio Commodore 64. Inviare le liste a: Gianni Mazzesi - Via Cella, 329 - 48020 S. Stefano (RA).

● Compro a buon prezzo Super Expander, 8K, 16K, per VIC 20. Giuseppe Nuzzi - Via Cadorna, 15 Cernusco S/N (MI).

● Compro, cambio, vendo programmi per Commodore 64 dispongo di inedito simulatore di volo e molti altri giochi. Inviate o richiedete la lista a: Ceresi John - Via Mazzini - 18016 S. Bartolomeo al Mare - Imperia.

● Compro programmi per Commodore 64. Daniele Alicicco - Via Rolando, 16 - 07100 Sassari.

● Compro per CBM 64 programmi su nastro per la riduzione di sistemi totocalcio; di qualsiasi tipo. Inviare specifiche programmi a: De Stefano Pasquale - Via F. Bonavitacola, 11 83048 Montella (AV) - Tel. 0827/61114.

● Cerco Commodore 64 più un eventuale registratore a cassette CZN. Per le offerte rivolgersi a: Alberto Ferrari - Via San Michele del Carso, 22 - 10135 Torino. Tel. 011/341119.

● Compro o cambio programmi di tutti i tipi per il Commodore 64. Sono in possesso di tantissimi programmi americani originali (videogames e utilities). Per le trattative e gli accordi telefonare o scrivere a: Alberto Scanu - Via Oslavia, 3 - 09100 Cagliari - Tel. 070/668034.

● Compro - cambio - vendo programmi per Commodore 64 di qualsiasi tipo. All'invio della lista (indicare la trattativa che vi è più congeniale), risponderò con la mia. Bruno Franco - Via Giorgio Bratti, 100 - 47023 Cesena (Forlì). Tel. 0547/23810.

● Cambio Software per CBM 64 (su cassetta o listati) in particolare riguardo alla grafica e alle «utilities». Cedo listati di favolosi giochi in L.M. con relativo «MXL» per poterli facilmente digitare in cambio di programmi nuovi. Scrivere a Tamburro Luca, Via Mazzini 67 - 80045 Pompei (NA). Tel. 081/8631918.

● Cambio programmi di utilità e giochi per il Commodore 64. Dispongo di tanti programmi sudisco e su nastro (con manuali). Di Leo Enrico - V.le della Resistenza 125 - 40065 Pianoro (BO). Tel. 051/776608.

● Scambio Software Commodore CBM 64 Giulio Cherubini - Via Filippini 47 - 89100 Reggio Calabria.Tel. 0965/330839.

● Vendo Commodore 64, Registratore, Joystick, Simon's Basic su cartuccia libri: programmer's ref. guide, games book, working CBM 64, Forth per VIC e CBM64, riviste dedicate Italiane e Inglesi, due cassette originali: Rox e Gridrunner, software vario: giochi e utilities tutto a L. 90.000. Solo consegna diretta per controllo funzionamento. Scacheri Gianluigi - Via Einaudi, 76 - 15053 Castelnuovo Scrivia (AL) - Tel. 0131/856521

● Vendo VIC 20 + 16K + 3K con alta risoluzione + circa 50 giochi su cassetta di cui molti in L.M. originali inglesi e americani. Tutto in imballo originale compresi modulatore, alimentatore, manuale d'istruzioni a lire 370.000. Marco Navalesi - V. Matteotti, 91 - 54011 Aulla (MS) - Tel. 0187/402627 dopo le 18.

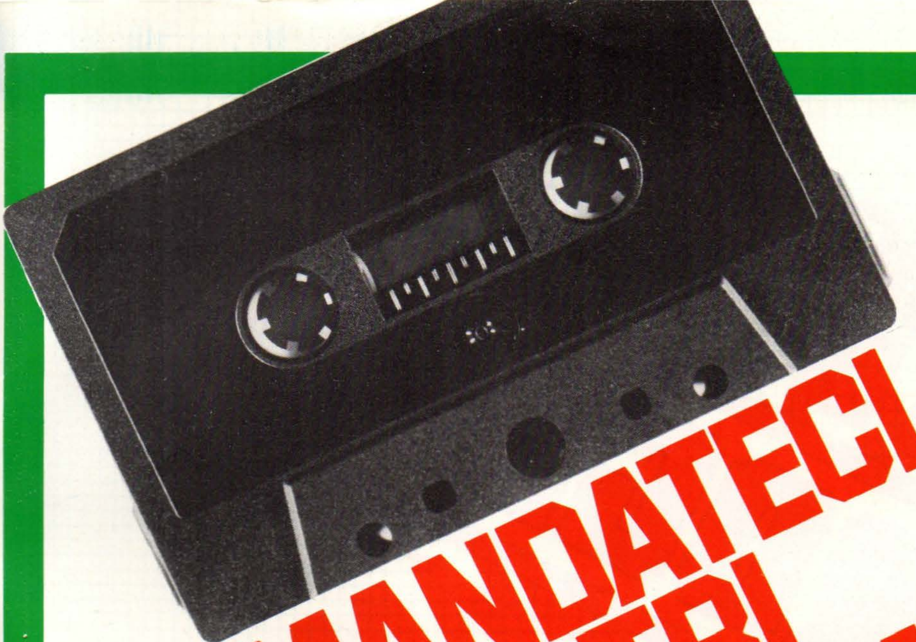
● Vendo programmi per VIC 20 su cassetta a prezzi trattabili. Telefonare ore cena a: Vianini Luca - Via Masotto 30 - 20133 Milano - Tel. 02/742446.

● Ragazzi se cercate un club OK, dove ognuno può esprimere le sue idee, e fatto a posta per chi ha un VIC 20, voi cercate il club Commodore Vic - Italiani - Club. Per informazioni telefonare allo 055 (per chi chiama da fuori Firenze) 6810520. E chiedere di Filippo.

● Vendo fantastici giochi per VIC-20 inespanso od espanso fino a 8k molti di essi sono in linguaggio macchina.
Dispongo inoltre di alcune novità in linguaggio macchina come il favoloso JET PACK per vic con 8k. Telefonate o scrivete a: Caìroli Claudio Tel. (085) 83-76.39 Via Cerrano 21 65016 Montesilvano (PE)

● Cambio software per C64. Oltre 150 titoli a disposizione tutti L.M. Telefonare ore 21-22 ad Alfredo 0332/495989 per richiedere lista.

● Vendo per VIC-20 programmi di giochi, software applicativo, di utilità. Sono tutti su cassette e girano in conf. base o con espansione di memoria. Per informazioni scrivere a:
Caramagno Sebastiano - Contrada Cipollazzo - 96011 Augusta (SR) - Tel. 0931/993369



MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI!

PROGRAM è una rivista che ama il "dialogo". Lo sapete.
Per questo motivo vi vogliamo presentare
anche giochi fatti da voi per Program.
Mandateci quindi i vostri programmi su cassetta.
Se poi vorrete aggiungere il listato meglio.

IN REGALO

A tutti coloro che ci avranno mandato un programma (cassetta più listato) Program risponderà sulle colonne della rivista. Al più bel gioco pubblicato 150.000 lire, al secondo 100.000, al terzo 70.000. Cassette e listati non pubblicati non saranno restituiti.